

### 3. 2023년 교육과정 편성지침

#### I. 교육목표 체계

1. 우리 대학은 기독교 정신(하나님을 공경하고 인류사회를 섬기는 정신)과 벤처 정신(젊은 정신, 도전 정신, 개척 정신)을 바탕으로 국가와 인류사회의 발전에 공헌할 수 있는 인재를 양성하는 것을 교육목적으로 삼고 이를 실현하기 위해 '실교육을 통한 참사람 양성'을 교육목표로 하고 있다.
2. 「실교육」은 실용성/실제성/실현성을 갖춘 사회수요 중심의 교육체계 완성이며, 「참사랑」은 폭넓은 교양과 전문지식, 애국심, 국제화 능력을 함양한 의지인/지성인/세계인을 양성하는 교육체계 완성의 의미이다.
3. 우리 대학 교육목표 구현을 위한 인재상은 '벤처정신을 가진 사회공헌형 인재'이며, 우리 대학의 인재가 갖추어야 할 핵심역량은 「협업역량(공동체의식, 의사소통)」, 「선도역량(전문성, 자기관리)」, 「창의성(비판적 사고, 창의적 문제해결)」, 「자원관리역량(정보기술 활용, 데이터리터러시)」이다.
4. 아래와 같이 우리 대학은 교육목표, 인재상, 핵심역량을 연계하고 있다.

#### II. 교육과정의 편성 방향

1. 대학의 교육목표와 인재상에 부합하는 교육과정
2. 사회 및 시대의 변화에 부합하는 교육과정
3. 수요자의 필요와 요구를 반영하는 교육과정
4. 교육 내용 및 방법의 변화를 수용하는 교육과정

〈그림1. 교육목표체계〉



### III. 교양 교육의 목표

#### 1. 교양 교육 목표

우리 대학의 교양 교육은 대학의 인재상(벤처정신을 가진 사회공헌형 인재) 실현과 교육목표(실교육·참사람) 및 핵심역량(T.E.C.H.)의 달성을 위하여, 핵심역량 기반의 교육과정을 운영하며, 인성함양, 기초학문 능력 증진 및 융복합 능력 강화를 목표로 한다.

순번	교양 교육목표	
1	인성함양	올바른 인간과 세계에 대한 가치관 정립
2	기초학문 능력 증진	핵심역량 기반의 문해 및 의사소통, 기초학문 지식의 습득
3	융복합 능력 강화	학문간 경계를 넘나드는 지식의 통합과 창의적 사고력 향상

#### 2. 교양의 교육목표와 대학의 교육목표 및 핵심역량 간의 연계성

인재상	대학 교육 목표	핵심역량		교양 교육목표			연계성의 근거
				인성 함양	기초 학문 능력 증진	융복합 능력 강화	
벤처정신을 가진 인재	실교육	선도역량	전문성	M	S	S	전문성은 단일학문은 물론 타영역과의 창의융합적 사고를 발현 하는데 필수요소이며, 교양의 기초학문교육 및 창의 교육과 연계됨(기초교양 및 일반교양)
			자기 관리	S	W	W	자기 관리는 사회적 책무성과 시민의식을 바탕으로 형성되며, 교양의 인성교육과 밀접하게 연계됨(인성교양)
		자원 관리역량	정보 기술 활용	W	S	M	정보기술을 효과적으로 활용하기 위해서는 일반 기초지식이 필요 하며, 교양의 기초학문교육과 연계됨(기초교양)
			데이터 리터러시	W	M	W	데이터리터러시능력은 수집된 정보를 비판적으로 조직/활용하는 것으로 다양한 학문분야에서 필수요소이며, 교양의 소프트웨어 관련 교육과 밀접하게 연계됨(기초교양 및 일반교양의 SW관련 교과목)
사회공헌형인재	참사람	협업역량	공동체 의식	S	S	M	올바른 가치의식을 바탕으로 공동체의 단합과 협력을 유도할 수 있으며, 교양의 다양한 수업에서 이루어지는 협업활동과 연계됨 (인성,기초,일반교양)
			의사 소통	M	S	M	의사소통 능력은 교양 교육에서 추구할 보편적인 교육목표이며 교양의 의사소통 교육과 연계됨(기초교양의 의사소통 교육)
		창의성	비판적 사고	M	W	S	비판적 사고는 문제발견 및 해결 도출에 필수적인 요소이며, 교양의 논리 및 토론교육과 다양한 사고력 함양 교육과 연계됨 (기초, 일반교양의 논리 및 토론, 사고 함양 교과목)
			창의적 문제해결	W	W	S	창의적 문제해결 도출을 위해서는 다양한 영역의 지식이 필요 하며, 교양의 창의적, 융합적 사고 함양 교육과 연계됨(인성, 기초, 일반교양의 창의·융합 교육)

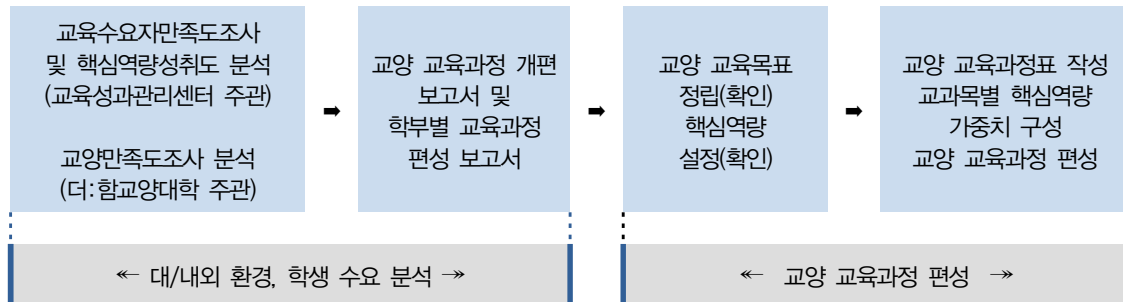
\* S 높은 연관성, M 보통 연관성, W 낮은 연관성

#### IV. 교양 교육과정의 편성 방향 및 원칙

##### 1. 편성 방향

- 가. 교양 교육과정은 대학의 인재상 실현 및 교육목표 달성을 위한 것이며 핵심역량과 관련이 분명해야 한다.
- 나. 교양 교육과정은 인성교양, 기초교양, 일반교양 영역의 특성에 부합하는 교과목을 편성한다.
- 다. 사회 및 수요자의 요구에 따라 교양 교육과정의 교육 내용 및 방법의 변화를 모색하고 수용한다.
- 라. 교양 교육과정은 사회 및 시대의 변화에 따라 주기적으로 개편한다.

##### 2. 편성 수순



##### 3. 편성 원칙

- 가. 교양 교육과정은 입학 연도를 기준으로 작성하며 해당 입학생이 졸업 시까지 준수한다.
- 나. 교양 교육과정은 인성교양, 기초교양, 일반교양으로 편성한다.
- 다. 2023학년도 교양 이수학점은 총 37~42+P 학점이며, 인성교양은 7+P, 기초교양은 12~18, 일반교양은 16~19 학점으로 한다.
- 라. 단, 인증제, 국책사업 참여학과(미래융합대학 소속학과 등)는 예외로 둔다.

##### 1) 인성교양

- 가) 인간과기독교와 세계와기독교는 둘 중에서 택일하여 1학년 중에 필수로 편성해야 한다.
- 나) 벤처와창업가정신과 벤처와리더십은 둘 중에서 택일하되, 종단 편성을 위해 벤처와창업가정신은 1학년, 벤처와리더십은 2학년 중에 필수로 편성해야 한다.
- 다) 채플은 총 4학기 P 학점을 필수로 편성해야 한다.
- 라) 사회봉사는 사회봉사의이해(이론), 사회봉사의실천(실습)으로 구성되며, 이론 과목은 1학년에 필수로 편성하고, 실습은 30시간을 필수로 편성해야 한다.
- 마) 대학설계와비전1은 1학년 1학기, 대학설계와비전2는 1학년 2학기에 필수로 편성해야 한다.

〈인성교양 교육과정표〉

과목명	학점	시수	비 고	
인간과기독교	2	2	택1(1학년)	
세계와기독교				
벤처와창업가정신	2	2	택1	1학년
벤처와리더십				2학년
사회봉사의이해 ◆	1(P)	1	1학년	
사회봉사의실천	0(P)	30(시간)	전학년(30시간)	
채플	0(P)	1	1,2학년(4개학기)	
대학생활설계와비전1	1	1	1학년 1학기	
대학생활설계와비전2	1	1	1학년 2학기	
계	7+P			

## 2) 기초교양

### 가) 기초역량

- 공통필수교과목 : 대학외국어회화1, 외국어와비판적사고, 글쓰기와커뮤니케이션, AI와컴퓨팅사고  
력은 1학년 중에 필수로 편성(총 8학점)해야 한다.
- 학과필수교과목 : 학부/전공별로 대학외국어회화2, 논리적사고와표현, 독서와토론 중 선택하여  
필수로 편성(총 0~6학점)해야 한다. 대학외국어회화2는 2학년, 논리적사고  
와표현은 1학년, 독서와토론은 3학년에 편성한다.

### 나) 대학기초

- 단과대학별로 지정한 대학기초 교과목을 필수로 편성해야 한다.
- 수학의이해1,2, 생명의이해, 생명의이해실험, 화학의이해, 화학의이해실험은 1학년에 편성하고,  
인문과SW활용, 경영과SW활용, 생명보건과SW활용, 공학과SW활용 및 융합과SW활용 및  
문화예체능과SW활용은 2학년에 편성해야 한다.

〈기초교양 교육과정표〉

세부 영역	과목명		학점	시수	이수 구분			이수 학년
기초 역량	대학외국어회화1		2	2	공통 필수	8	8~14	1학년
	외국어외비판적사고		2	2				영어/중국어 선택
	글쓰기와커뮤니케이션		2	2				1학년
	SI와컴퓨팅사고력		2	2	학과 필수	0~6	8~14	1학년
	대학외국어회화2		2	2				2학년
	논리적사고외표현		2	2				1학년
	독서와토론		2	2				3학년
대학 기초	인문사회대학	인문과SW활용	2	2	단과대 필수	2-9		2학년
	경영대학	경영과SW활용	2	2			2학년	
	생명보건대	생명보건과SW활용		2			2	2학년
		화학의이해		2			2	1학년
		화학의이해실험		1			2	1학년
		생명의이해		2			2	1학년
		생명의이해실험		1			2	1학년
	공과대학	공학과SW활용		2			2	2학년
		수학의이해1		3			3	1학년
		수학의이해2		3			3	1학년
	시융합대학	융합과SW활용		2			2	2학년
		수학의이해1		3			3	1학년
	예체능대학	문화예체능과SW활용		2			2	2학년
계			12-18					

3) 일반교양

- 가) 일반교양은 1.인간과 예술, 2.사회와 문화, 3.과학과 기술, 4.융복합 총 네 개의 영역으로 구성한다.
- 나) 일반교양은 학생이 개별적으로 신청하며, 각 영역별 1개 과목 이상을 필수로 이수해야 한다.
- 다) 일반교양의 1~3영역은 전학년 이수 대상이나, 4영역은 2학년 이상 이수 가능하다.
- 라) 일반교양은 16~19학점 편성하되, 편성 비율이 총 교양학점의 40% 이상이 되어야 한다.
- 마) 학과에서 편성한 학점 이상을 수강한 학점은 일반선택으로 인정한다(단, 최대 22학점까지 이수 가능).

## 〈일반교양 교육과정표〉

영역		이수학점	비고
1영역 : 인간과 예술	4영역 : 융복합	16~19	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교양학점 중 일반교양 비율 40%이상 편성</li> <li>- 각 영역별 1개 필수 이수를 원칙으로 함</li> <li>- 최대 22학점까지 이수 가능</li> <li>- 이수학년: 전학년(단, 4영역은 2학년 이상 이수 가능)</li> <li>*2021학년도 이전 학번 대상자 중 일반교양 4영역 이수시 타영역(1~3영역) 이수로 대체 인정</li> </ul>
2영역 : 사회와 문화			
3영역 : 과학과 기술			
인문과융합			
사회와융합			
과학기술과융합			

## 4. 미래융합대학 교양 교육과정표

학과	이수구분	교양과정			
		인성교양	기초교양		일반교양
			기초역량	대학기초	
안전공학과			30		
기계CT공학과			30		
사회복지상담학과			30		

※ 미래융합대학 소속 학과에서 편성한 학점 이상을 수강한 학점은 일반선택으로 인정한다.(단, 교양 영역 구분 없이 최대 40학점까지 이수 가능)

## V. 전공교육과정의 편성 원칙

### 1. 편성 방향

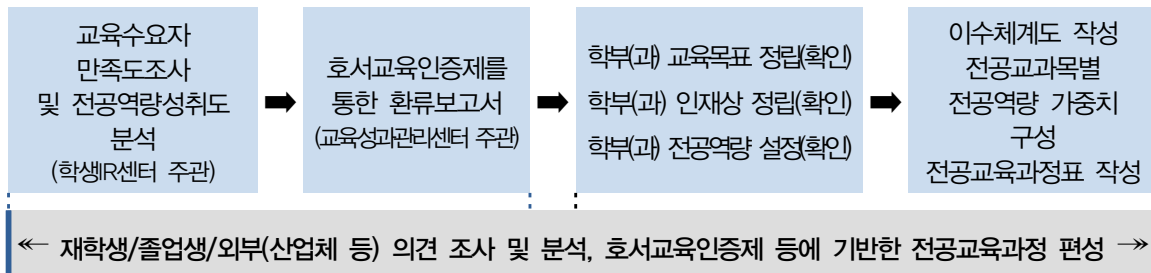
- 가. 대학의 인재상은 대학 교육이 추구하는 궁극적인 지향점을 함축적으로 나타낸 것으로 대학 교육의 방향성을 제시하는 것이다. 따라서 대학의 교육목표와 인재상의 확인은 전공교육과정을 개발하는데 있어 매우 중요한 절차이다.
- 나. 대학의 인재상이 대학 전체의 교육적 지향점을 나타낸다고 할 때, 학부(과)의 인재상은 해당 학부(과)의 교육적 지향점을 나타낸다.
- 다. 대학의 교육목표, 인재상, 핵심역량 설정과 마찬가지로 학부(과)의 교육목표 및 인재상이 명확히 정립되면 학부(과)의 전공역량을 구체화 시킬 수 있다.

#### ※ 전공역량

- ① 대학 인재상 실현을 위해 학생들이 갖추어야 할 기초소양이 핵심역량이며, 이는 교양 교육과정 및 비교과 프로그램에 의해 달성될 수 있음
- ② 전공역량은 이러한 핵심역량의 토대 위에 학부(과)의 인재상 실현을 위해 해당 학부(과) 학생들이 전공분야의 직무를 효과적·효율적으로 수행할 수 있는 역량으로 설정함
- ③ 따라서 전공역량은 우리 대학의 핵심역량(하위 역량 포함)과 중복되지 않아야 함

- 라. 학부(과)의 교육목표 및 인재상 정립, 전공역량 설정에 있어 「교육수요자만족도조사 및 전공역량 추도 분석」, 「호서교육인증제(전공부문)」 등을 통해 재학생/졸업생/외부(산업체 등) 의견을 반영해야 한다.

### 2. 편성 수순



### 3. 편성 원칙

- 가. 전공교육과정은 입학 연도를 기준으로 작성하며 해당 입학생이 졸업 시까지 준수한다.
- 나. 전공교육과정 변경 사유가 발생할 경우, 명확한 근거(교육수요자만족도조사 및 전공역량성취도 분석 결과 기반 환류보고서 등)를 제시해야 하며 년 단위로만 수정할 수 있다.
- 다. 각 학부(과)는 학부(과)의 교육목표, 인재상, 전공역량 및 교과목별 전공역량 가중치, 이수체계도 등을 요람의 교과과정에 제시해야 한다.



라. 전공교과목을 1학년부터 전공교과목을 편성하고, 전공적응역량교과목을 1~3(4)학년에 편성하여 전공적응역량 향상을 도모한다.

※ 전공적응역량교과목

- ① 각 학년별로 편성되는 전공교과목들의 학습역량을 강화하거나, 해당 학년의 원활한 학업수행을 위해 요구되는 전공교과목을 의미함
- ② 전공적응역량교과목은 전공필수와 중복될 수 있으며, 중복되지 않아도 무방함
- ③ 1~3학년까지 편성하도록 하며, 필요 시 4학년까지 편성해도 무방(각 학년 별 1과목 이상 개설)
- ④ 00학과 예시: [1학년] 000개론, [2학년] 000계획론, [3학년] 000프로그래밍, [4학년] 000실무

- 마. 2023학년도 학부(과)의 졸업 이수학점은 120~128학점으로 한다. 단, 간호학과는 130학점, 건축학과는 166학점, SW중심대학 참여학과는 132학점으로 한다.
- 바. 4차 산업혁명시대 준비를 위한 (창의)융복합 교과목을 개발하여 교육의 질 향상을 도모한다.
- 사. 2021학년도 교육수요자만족도조사 및 전공역량성취도 분석 결과를 기반으로 한 환류보고서의 주요 개선 내용을 다음 학년도 전공교육과정 편성 시 반드시 반영한다.
- 아. 교육과정에 대한 체계적 질관리를 위해 호서교육인증제 참여를 통해 인증을 받는다.
- 자. 2023학년도 학사구조개혁 결과(모집단위 53개, 모집정원 2,881명)

변경 전			2023학년도 개편 안					
대학	학부/학과	정원	대학	학부/학과	정원	비고		
인문 사회 대학	기독교학과	15	인문 사회 대학	기독교학과	15			
	한국언어문화학과	36		한국언어문화학과	36			
	영어영문학과	60		영어영문학과	60			
	중국학과	46		중국학과	46			
	법경찰행정학과	115		법경찰행정학과	115			
	사회복지 학부	사회복지학트랙		80	사회복지 학부	사회복지학트랙	80	
		노인복지학트랙				노인복지학트랙		
	청소년문화 · 상담학과	35		청소년문화 · 상담학과	35			
	유아교육과	40		유아교육과	40			
	항공서비스학과	52		항공서비스학과	52			
미디어커뮤니케이션학과	30	미디어커뮤니케이션학과	30					
산업심리학과	55	산업심리학과	55					
<b>합계</b>	<b>564</b>	<b>합계</b>	<b>564</b>					
경영 대학	글로벌통상학과	90	경영 대학	글로벌통상학과	90			
	경영학부	경영학트랙		144	경영학부	경영학트랙	144	
		세무회계학트랙				세무회계학트랙		
	디지털기술경영학과	70		디지털기술경영학과	70			
<b>합계</b>	<b>304</b>	<b>합계</b>	<b>304</b>					
생명 보건 대학	식품공학과	43	생명 보건 대학	식품공학과	43			
	제약공학과	45		제약공학과	45			

변경 전				2023학년도 개편 안				
대학	학부/학과		정원	대학	학부/학과		정원	비고
	화장품 생명공학부	화장품과학트랙	88	화장품 생명공학부	화장품과학트랙	88		
		생명공학트랙			생명공학트랙			
	식품영양학과		40	식품영양학과		40		
	간호학과		50	간호학과		60		교육부 요청사항 반영(+10)
	물리치료학과		40	물리치료학과		40		
	임상병리학과		40	임상병리학과		40		
	동물보건복지학과		45	동물보건복지학과		45		
	<b>합계</b>		<b>346</b>	<b>합계</b>		<b>356</b>		
공과 대학	전기공학과		74	전기공학과		74	학과로 변경	
	시스템제어공학과		50	시스템제어공학과		50		
	기계자동차 공학부	기계공학트랙	109	기계자동차 공학부	기계공학트랙	109		
		자동차공학트랙			자동차공학트랙			
	화학공학과		53	화학공학과		53		
	안전 소방학부	안전보건학트랙	120	안전보건학과		60		
		소방방재학트랙		소방방재학과	60			
	건축학과		44	건축학과		44		
	건축토목 공학부	건축공학트랙	80	건축토목 공학부	건축공학트랙	80		
		토목공학트랙			토목공학트랙			
	환경공학과		40	환경공학과		40		
	정보통신 공학부	정보통신공학트랙	75	정보통신 공학부	정보통신공학트랙	75		
		해양IT공학트랙			해양IT공학트랙			
	자동차 ICT공학과		40	자동차 ICT공학과		40		
신소재공학과		40	신소재공학과		40			
전자재료공학과		25	전자재료공학과		25			
<b>합계</b>		<b>1,071</b>	<b>합계</b>		<b>1,081</b>			
SI 융합 대학	빅데이터SI학과		90	빅데이터 SI학부	빅데이터분석트랙	85	광역학부로 변경	
					SI응용비즈니스트랙			
	컴퓨터 공학부	사물인터넷트랙	137	컴퓨터 공학부	사물인터넷트랙	137		
		인공지능트랙			인공지능트랙			
		정보보호학트랙			정보보호학트랙			
	게임SW학과		60	게임SW학과		60		
	로봇공학과		40	로봇공학과		40		
전자융합 공학부	전자공학트랙	140	전자공학과		70	학과로 변경		
	디스플레이공학트랙		반도체공학과		45	학과신설		
<b>합계</b>		<b>1,398</b>	<b>합계</b>		<b>1,473</b>			
예체 능	사회체육학과		42	예체 능	사회체육학과		42	

변경 전			2023학년도 개편 안				
대학	학부/학과	정원	대학	학부/학과	정원	비고	
대학	골프산업학과	22	대학	골프산업학과	22		
	시각디자인학과	45		시각디자인학과	45		
	산업디자인학과	40		산업디자인학과	40		
	실내디자인학과	40		실내디자인학과	40		
	문화영상 학부	80		문화영상 학부	80	영상미디어트랙	
				문화콘텐츠기획트랙			
	애니메이션학과	45		애니메이션학과	45		
	공연예술 학부	51		공연예술 학부	51	실용음악트랙	
	연극트랙		40				
합계		1,763	합계		1,878		
미래 융합 대학	안전공학과	6(30)	미래 융합 대학	안전공학과	8(30)		
	기계CT공학과	4(20)		기계CT공학과	4(20)		
	사회복지상담학과	5(25)		사회복지상담학과	8(25)		
합계		15	합계		20		
합계		2,881	합계		2,881		

#### 4. 전공기초

가. 생명보건대학, 공과대학, 시융합대학은 전공기초 교과목을 편성할 수 있다.

나. 전공기초 교과목은 최대 4과목을 편성할 수 있으며, 공학인증제 등 추가 편성이 필요한 경우 교육과정 위원회 심의·의결에 따른다.